

DAFTAR PUSTAKA

- Adnin, A. B., Rahmanto, Y., & Puspaningrum, A. S. (2022). PEMBUATAN GAME EDUKASI PEMBELAJARAN KATA IMBUHAN UNTUK TINGKAT SEKOLAH DASAR (STUDI KASUS SD NEGERI KARANG SARI LAMPUNG UTARA). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 202–212. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Agus Maringan Siahaan, & Jackri Hendrik. (2022). Perancangan Aplikasi Edukasi Pembelajaran Alfabet dan Angka Berbasis Android dengan Metode Linear Congruential Generator (LCG). *Bulletin of Computer Science Research*, 3(1), 170–176. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v3i1.223>
- Niesa, C. (2022). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI DISTRIBUSI GURU BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT. *Jurnal TIKA Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim*, 7(2).
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Rahma, & Fatimah, J. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI) PADA MATERI HUKUM NEWTON. *JURNAL EDUKASI MATEMATIKA DAN SAINS*, 1(1). <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/46>
- Sarji, N. A., & Mampouw, H. L. (2022). Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Media Petualangan Aljabar Berbasis Permainan Edukasi untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>